

Akzent: Gewalt und Gewalt

Mediengewalt als Schulthema

MEDIENPÄDAGOGIK SOLL DIE HERANWACHSENDEN IN IHRER MEDIENNUTZUNGSKOMPETENZ UNTERSTÜTZEN. DAZU GEHÖRT AUCH DER SINNVOLLE UMGANG MIT MEDIENGEWALT. DURCH ANALYSEN, BEREITSTELLUNG GEEIGNETER ANGEBOTE, DISKUSSIONEN ANHAND VON IMPULSFILMEN UND AKTIVE MEDIENARBEIT KANN MAN SICH DIESEM ZIEL NÄHERN. IM FOLGENDEN WERDEN NEUERE UNTERRICHTSMATERIALIEN VORGESTELLT UND GRENZEN DES ERREICHBAREN DISKUTIERT.

Daniel Süss

Ein sechsjähriger Kindergartenschüler in Bern-Bethlehem hüpfte in der Turnlektion schreiend herum und führt spielerisch mit Armen und Beinen Kung-Fu-Schläge in Richtung seiner Spielkameraden aus. Die Knaben sind begeistert und versuchen es ihm gleichzutun, die Mädchen ziehen sich verängstigt zurück. Die Kindergärtnerin erklärt mir, dass der Knabe zu Hause mit seinem Vater regelmässig Bruce Lee-Videos sehe. Die Familie stammt aus China. Ein Erstklässler schlägt in der Pause den Kopf eines Kindes gegen die Mauer und als die Lehrerin eingreift, murmelt er erregt „Rambo III“ vor sich hin. Eine Lehrerstudientin im Kanton Aargau will mit einer 1. Realklasse das Thema Gewalt im Film aufnehmen, weil sie bemerkt hat, dass die Schülerinnen von vielen Ängsten geplagt werden. Sie zeigt einen medienpädagogischen Film, in welchem der Gewaltfilm „Mad Max“ und seine Folgen thematisiert werden. Die Mädchen öffnen sich in der folgenden Diskussion, die Knaben belächeln die junge Praktikantin und fragen, ob sie das „richtige“ Mad Max-Video mal mitbringen und miteinander anschauen könnten.

Mediengewalt wird bereits für Kindergartenlehrkräfte zwangsläufig zum Thema, wenn sie das ernstnehmen, was ihre Kinder beschäftigt und manchmal auch zu Konfliktsituationen führt. Aber es kann sich als schwierig erweisen, eine geeignete Form zu finden, um das Thema mit den Kindern zu bearbeiten. Die Medienpädagogik versucht den Lehrkräften möglichst vielfältige Anregungen zur Auseinandersetzung mit dem Thema zu vermitteln. Ich will im folgenden einige Möglichkeiten skizzieren, über Kontexte aber auch über Grenzen des Machbaren nachdenken.

In der Lehrerfortbildung, der Elternbildung und an öffentlichen Veranstaltungen zu Medienfragen ist meist das Thema Mediengewalt der Aufhänger, um ein interessiertes Publikum zu finden. Allerdings nehmen bei freiwilligen Kursen meist bereits sensibilisierte Personen teil. Man bleibt unter sich und predigt zu den Bekehrten.

Mediengewalt ist bereits im Kindergarten ein Thema

WAS SOLL ERREICHT WERDEN?

Welches Ziel verfolgen wir, wenn wir Mediengewalt in der Schule thematisieren? Ich vertrete einen rezipientenorientierten Ansatz der Medienpädagogik (vgl. Doelker, 1989, 1990), in welchem es darum geht, die Heranwachsenden zu bewusstem und kritischem Medienumgang zu befähigen.

Mediennutzungskompetenz (*Media Literacy*) ist eine wertvolle Kulturtechnik in unserer Mediengesellschaft. Es geht also nicht primär darum, Kinder vor den Medien und ihren Inhalten zu bewahren oder psychosoziale Schäden, welche durch Medien aufgetreten sind, zu reparieren. Kinder sollen lernen, Medienangebote auszuwählen, bedürfnisorientiert zu nutzen, zu analysieren, zu hinterfragen und auch selbst kreativ mit Medien umzugehen, d.h. ihre eigenen Geschichten mit Hilfe moderner Medien zu erzählen. In diesem Kontext ist Mediengewalt ein Element unter vielen, die thematisiert werden müssen. Mediengewalt steht aber noch in einem weiteren Kontext: Es dürfte wenig ergiebig sein, sich in der Schule mit Mediengewalt zu befassen, Gewalt im Alltag jedoch auszuklammern. Lehrkräfte müssen sich damit auseinandersetzen, welche anthropologische Bedeutung Aggression und Gewalt in der Menschheitsgeschichte und in der heutigen gesellschaftlichen Situation haben, weshalb Gewalt ein *Faszinosum tremendum* ist, also fasziniert und zugleich Angst auslöst. Diese Perspektive weist über die Medienpädagogik hinaus, führt zu allgemeinpädagogischen, psychologischen und philosophischen Fragestellungen.

Medienpädagogisches Ziel:
Media Literacy

Mediengewalt ist nicht ohne Bezug zur Gewalt im Alltag zu behandeln

GEWALTFASZINATION IN DER SCHULE?

Ein Zugang zum Thema Mediengewalt kann darin bestehen, sich mit der Faszination von Gewalt zu konfrontieren, indem man an Medienbeispielen (Spielfilme, Boulevard-Journalismus, Reality-TV), aber auch an Alltagserfahrungen (Schaulust bei Unfällen) untersucht, worin das Faszinierende oder auch das Abstossende von Gewalt jeweils besteht. Es gibt Unterrichtshilfen, welche methodische Zugänge zu dieser Fragestellung anbieten (z.B. Schriftenreihe des Instituts Jugend Film Fernsehen in München; Büttner, 1990; Büttner & Meyer, 1991). Eine Gruppenarbeit von Oberstufenschülern kann zum Beispiel darin bestehen, zu vergleichen, wie Gewalt in Brutalo-Videos und wie sie in anderen Filmen dargestellt wird oder mit welchen Mitteln jeweils Spannung erzeugt wird. Auf Wandzeitungen werden die Ergebnisse gesammelt und in der Klasse diskutiert. Dabei kann man als Lehrkraft davon ausgehen, dass die Mehrheit der Schüler/innen bereits mindestens ein Brutalo-Video gesehen hat. Man braucht also nicht zu befürchten, über etwas zu diskutieren, das gar niemand kennt. Wer keine Brutalos gesehen hat, kann sich mit Gewaltdarstellungen in anderen Filmgenres befassen.

Sich mit Schülern auf die Faszination der Gewalt einzulassen, kann zur anspruchsvollen Gratwanderung werden, wenn man sich beispielsweise mit der gewaltverherrlichenden Symbolik im Dritten Reich befasst, wie es eine Gymnasiumsklasse in Bayreuth tat. Es erfordert Fingerspitzengefühl, die Faszination zuzulassen, zugleich das kritische Urteil zu wecken und das Menschenverachtende des untersuchten Gegenstandes bewusst zu machen (vgl. Bethge & Reus, 1993).

Umgang mit der Faszination von Gewalt kann zur Gratwanderung werden

Ein geeignetes Mittel, sich der Gewaltfaszination zu nähern, ist das Schultheater (vgl. den Beitrag von W. Birchmeier in diesem Heft). Jugendliche, die ein Theaterstück zum Thema Gewalt schrieben und einstudierten, werden im Video „Wer Gewalt sät“ (Bayerischer Rundfunk, 1984) vorgestellt. Im Entwickeln eines Theaterstückes kann die Funktion der Gewalt für die einzelnen Figuren und ihre Beziehungen gemeinsam analysiert und aus verschiedenen Perspektiven nachvollzogen werden. Solche Projekte dienen nicht nur der Auseinandersetzung mit Mediengewalt, sondern können auch spielerisch einen Zugang zur Verarbeitung real erlebter Gewalt in der Schule eröffnen (vgl. die *Mobbing*-Diskussion nach Olweus, 1993).

ALTERNATIVANGEBOTE IN DER SCHULMEDIOTHEK

Analog zur Förderung des guten Buches, öffnen sich Schul- und Ortsbibliotheken zunehmend auch anderen Medien, um den Heranwachsenden sinnvolle Alternativen zu gewaltverherrlichenden oder -verharmlosenden Produktionen anzubieten (vgl. Schöbi & Naef, 1993). In einem Projekt am Pestalozzianum Zürich wurden Kriterien zur Auswahl „jugendgeeigneter“ Videos ausgearbeitet und 200 Spielfilme bestimmt, welche mit dem Prädikat „brutal, aber wertvoll“ in Schulmediotheken

Akzent: Gewalt und Gewalt

integriert werden können. Die Filme enthalten also durchaus Gewalt, aber in einer Form, welche ein gewaltkritisches Bild ermöglicht und nicht als „jugendgefährdend“ bezeichnet werden kann. Zudem sind die Filme so ausgewählt, dass sie den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen möglichst gut entsprechen. Um dies zu erreichen, wurden Oberstufenschüler/innen in verschiedenen Kantonen befragt. 1800 Filmempfehlungen von Jugendlichen wurden geprüft – nicht alle gleich ausführlich, denn Titel wie „Ein Zombie hing am Glockenseil“ konnten natürlich sofort ausgeschieden werden. Das Handbuch mit den Empfehlungen und einer Einführung in die Filmwahlmethode (Süss & Projektgruppe, 1991) kann Lehrkräften auch dazu dienen, geeignete Filme zur Analyse im Unterricht zu finden. Das Projekt wird in Ammann & Doelker (1995) ausführlicher vorgestellt.

IMPULSFILME IM UNTERRICHT

Zahlreiche medienpädagogische Produktionen können zum Einstieg in die Diskussion genutzt werden. Das Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (FWU), München, hat eine Reihe von Videos zur Gewaltproblematik realisiert (vgl. AVZ Pestalozzianum Zürich, 1994). Das Anspruchsvollste im Einsatz solcher Produktionen besteht darin, eine Form der Aufarbeitung zu finden, welche von den Schüler/innen nicht als moralisierend empfunden wird, was im besten Falle vordergründiges verbales Wohlverhalten (sozial erwünschte Aussagen in Gesprächen) und verstecktes Belächeln der weltfremden Lehrperson erzeugen würde. Einige dieser Produktionen enthalten Ausschnitte aus gewaltverherrlichenden Filmen, welche, isoliert betrachtet, video-ungeübte Schüler/innen schockieren, verunsichern oder verärgern können. Integral betrachtete Filme können zum Teil zu einer Sprachlosigkeit unter den Schüler/innen führen, wenn die Fragestellungen und Analyse Kriterien nicht sorgfältig gewählt und eingeführt werden. Dies mochte eine Rolle spielen im Falle eines Workshops mit dem Film „Bennys Video“ (Regie: Michael Haneke, 1992), der sich eigentlich hervorragend eignen würde, um das Zusammenwirken von Medienkonsum, sozialer Isolation und Gewalt zu studieren. Die 16- bis 17jährigen Schüler/innen der Weiterbildungsklasse Olten fanden den Film aber langweilig, banal, langatmig und brutal und mochten ihn nicht analysieren, obwohl ein medienversierter Lehrer den Workshop leitete (Oltener Tagblatt, 1994). Die „Blackbox“ (siehe weiter unten) enthält eine Unterrichtseinheit zu „Bennys Video“. Ich selbst machte eine ähnliche Erfahrung mit dem Film „Als die Sonne ihr Gesicht verbarg“ (Regie: Sepp Anzenhofer, 1993), welcher als dokumentarische Filmcollage den neuen Rechtsextremismus, die neue Behinderten- und Ausländerfeindlichkeit, die Nazizeit und den Krieg im ehemaligen Jugoslawien miteinander in Beziehung setzt. Dabei werden Bilder verfremdet und provokative Bild-Ton-Asynchronizitäten verwendet, um suggestive emotionale Effekte zu erzielen. Der von der Filmbewertungsstelle Wiesbaden mit dem Prädikat „wertvoll“ ausgezeichnete Film bewegt sich vom Einsatz der Gestaltungsmittel her auf der Grenze zwischen Manipulation, Angstförderung und konstruktiver Impulsgebung. Gerade dadurch wird er zu einem interessanten Diskussionsgegenstand. Allerdings habe ich auch Jugendliche erlebt, welche den Film als übertrieben, unglaubwürdig oder unverständlich erlebten und dadurch Widerstände gegen eine systematische Analyse entwickelten. Der Film war zu weit von den Sehgewohnheiten dieser Jugendlichen entfernt, als dass sie noch bereit gewesen wären, sich auf Machart und Botschaft einzulassen.

Kein moralisierender Umgang mit Mediengewalt

Filme sollten sich nicht zu stark von den Sehgewohnheiten der Jugendlichen entfernen

FORMEN DER FILMANALYSE

Je nach Fragestellung, welche man mit der Klasse untersuchen will, bieten sich unterschiedliche Formen der Filmanalyse an. Eine gute Einführung in die Gestaltungselemente der Filmsprache bietet das neue Dossier „Schule macht Film - Film macht Schule“ (Schütz & Eichenberger, 1994). In jedem Fall ist es zeitaufwendig, einen Film systematisch zu betrachten, aber es ermöglicht, das Medium besser kennenzulernen und den Effekt einzelner Sequenzen innerhalb eines Filmes zu verstehen (vgl. auch den Beitrag von F. Derendinger in diesem Heft). So ist zum Beispiel die

Wirkung einer Gewalt-Sequenz, je nach Kontext, in welchem sie steht, unterschiedlich zu bewerten. Gewaltdarstellungen, welche isoliert ohne plausible Entwicklung der Vorgeschichte oder Darstellung der Folgen inszeniert werden, sind eher als gewaltverharmlosend zu bezeichnen. Bei brutalen Darstellungen, welche in einen Kontext integriert sind, gilt dies meist nicht. Als Beispiel für letzteres kann das Drama „Ein kurzer Film über das Töten“ (Regie: Krzysztof Kieslowski, 1988) gelten (FSK ab 16 Jahren). Der evangelische Mediendienst (1992) empfiehlt dazu folgende Gesprächspunkte: „Der Film löst starke Betroffenheit aus. Spontane Reaktionen sollten nach dem Ansehen des Filmes in Ruhe abgewartet und undiskutiert stehengelassen werden. Vielleicht ist es dann hilfreich, sich an einzelne Szenen und Sätze des Films zu erinnern und seine Struktur herauszuarbeiten: Mord, Mordmotive, Mörder; Gewalt, Hass, Aggression; Todesstrafe, Täter, Opfer; Richter, Hinrichten; Menschlichkeit, Unmenschlichkeit.“

Im neuen Medienpädagogik-Lehrmittel der Kantone Basel-Landschaft und Basel-Stadt (Fröhlich et al., 1994) werden ebenfalls Anregungen für die Arbeit mit Spielfilmen gegeben. Zur Wirkung des Filmes kann man Fragen stellen wie: Was kommt dir als erstes in den Sinn, wenn du an den Film zurückdenkst? Welches waren für dich die stärksten Bilder / Szenen? Würdest du diesen Film im Kino ansehen und 15 Franken für den Eintritt auslegen? Welche Rollen haben dir besonders gefallen? Welche Figuren waren dir unsympathisch? – Nach der Analyse können Szenen nachgespielt oder alternative Handlungsabläufe entwickelt werden. Systematische Filmanalysen für den Einsatz in Schulen werden seit vielen Jahren entwickelt und weiter ausgebaut (z.B. Graf & Graf, 1975; Schatzdorfer, 1978; Silbermann, Schaaf & Adam, 1980; Mikunda, 1986; Faulstich, 1988; Süß, 1988). Gerade für die sorgfältige Analyse von Mediengewalt ist es aufschlussreich, vielfältige Bezugsgrößen zu berücksichtigen. In der Arbeit mit Jugendlichen am Thema Fernsehkrimi hat es sich aus meiner Sicht bewährt, die folgenden Dimensionen zu untersuchen: Verständlichkeit, Glaubwürdigkeit, Sympathieführung, Angebot an Identifikationsfiguren, emotionale Filmsprache, Stereotypen, Verhältnis von Gewalt zu anderen Formen der Konfliktlösung und Durchsetzung, Schuldzuschreibungen (vgl. Süß, 1993). Die Diskussion dieser Dimensionen kann verdeutlichen, weshalb ein und dieselbe Szene bei einer Person tiefe Betroffenheit, bei einer anderen Gleichgültigkeit oder ein angenehmes Gefühl der Angstlust erzeugt.

Erfahrungen mit Schulklassen, insbesondere der Mittel- und Oberstufe, führen mich zur Annahme, dass es teilweise ergiebiger sein kann, Filmgespräche zu Mediengewalt in nach Geschlechtern getrennten Gruppen zu führen. Der locker-lustvolle Umgang mit brutalen Bildern kann zu einem Element männlicher jugendlicher Selbstdarstellung werden, der insbesondere im Dienste der Geschlechtsrollenfindung steht. Zwar geht es bei der Faszination von Gewaltvideos bei Jugendlichen auch um die Abgrenzung von den Erwachsenen (vgl. Rogge, 1991), aber auch um rollenspezifisches Empfinden und Auftreten von Jungen und Mädchen (Luca, 1991). Gewaltdarstellungen sind oft mit einseitigen Geschlechtsrollenbildern verknüpft. Männer sind (immer noch meist) Aggressoren und Helden, Frauen Opfer und Nebenfiguren. Es kann spannend sein, wenn die Schüler/innen dieselben Fragen zu einer Sequenz oder zu einem ganzen Film zuerst in nach Geschlechtern getrennten Gruppen beantworten und danach ihre Ergebnisse vergleichen, um unterschiedliche Einschätzungen zu erkennen und einander zu erklären. Damit wird nicht nur der Film in seinem möglichen Bedeutungsgehalt besser verstanden, sondern es wird zugleich die Fähigkeit zur Perspektivenübernahme gefördert.

Filmgespräche über Gewalt können ergiebiger sein in geschlechtsgetrenten Gruppen

AKTIVE VIDEOARBEIT

Als Fortsetzung der Filmanalyse wurde bereits oben die Möglichkeit erwähnt, eine Szene oder einen Handlungsverlauf nach eigenen Vorstellungen umzuschreiben. Dieses kreative Umwandeln des Analysierten kann weitergehen, indem man das Typische eines Genres miteinander herausarbeitet und nach dem erkannten Muster eine eigene Story entwickelt. Die Videokamera ermöglicht,

Akzent: Gewalt und Gewalt

mit relativ wenig Aufwand gestalterische Effekte zu erzielen, welche befriedigen. Ich habe von Kindern und Jugendlichen produzierte „Brutalo-Videos“ oder „Reality-Shows“ gesehen, welche eindrücklich zeigten, wie verblüffend genau die Wesensmerkmale des Genres erkannt worden waren. In diesem Zusammenhang ergibt sich auch die Gelegenheit, die Themen Spezialeffekte und Maske mit den Schüler/innen zu erarbeiten. Bei der Vertonung des Videos kann das Verhältnis von Bild und Ton bei der Erzeugung von Stimmungen wie Bedrohung, Spannung, Angst, Entspannung usw. anschaulich erlebt werden. Auch zu diesen Themen bestehen medienpädagogische Videos und Arbeitsmaterialien (siehe z.B. Pestalozzianum Zürich, 1994). Eine besondere Herausforderung entsteht durch die Zielsetzung, einen spannenden Film zu drehen, in welchem keine Gewalt vorkommt oder in welchem Gewalt als ungeeignetes Mittel der Konfliktlösung erscheint. Selber Videos zu produzieren, erfordert von den Lehrkräften einen guten Zugang zum Medium. Die Lehrerfortbildung der Kantone bietet regelmässig Kurse zur Einführung ins Videographieren an. Schütz & Eichenberger (1994) geben in ihrem Dossier ebenfalls Empfehlungen zur Realisation von Filmen mit Klassen.

GEWALT IN COMPUTERSPIELEN

Immer mehr Schweizer Haushalte verfügen über einen Computer. Die Kinder und Jugendlichen begeistern sich für Computerspiele, welche in einem so schnellen Rhythmus auf den Markt geworfen werden, dass bei Händlern gar keine Prospekte erhältlich sind. Diese würden von Woche zu Woche veralten. Hingegen orientieren sich die Computer-Kids in den einschlägigen Computerspiel-Zeitschriften. Spieldisketten und CD-ROMs werden getauscht und ausgeliehen. Lehrkräfte können sich mit Hilfe des Buches „Computer-Kids“ (Mayer & Seter, 1994) einen ersten Überblick über den Computerspiele-Markt verschaffen. Pädagogische Empfehlungen zum Umgang mit Computer- und Videospiele finden sich z.B. in Keller (1994) oder im Faltprospekt der Arbeitsgruppe Medien der Schweizerischen Elternorganisationen (1993). In der Schule sollte die Diskussion um verschiedene Formen von Computerspielen ebenfalls aufgenommen werden. Einen originellen Einstieg in die Thematik bietet der Science-Fiction-Kurzspielfilm „Arkadia“, welcher das Leben eines Jugendlichen zeigt, der in einer bis zur Absurdität von Gewalt geprägten Gesellschaft lebt. Er entdeckt eines Tages einen Spielcomputer, welcher friedfertiges Verhalten belohnt. Der Junge lernt mit zunehmender Begeisterung, dass er nicht – wie im Alltag – auf jede Person, die sich ihm nähert, mit reflexartigem Schusswaffengebrauch reagieren darf, wenn er im Spiel Punkte gewinnen will. Der Film ist ein Teil der neuen medienpädagogischen Materialsammlung „Blackbox“ (1994). Es handelt sich dabei tatsächlich um eine grosse schwarze Schachtel mit zwölf verschiedenen anregenden Materialien, produziert von der Projektgruppe Medien des Kantons Solothurn, ausleihbar in den Medienstellen aller NWEDK-Kantone. Der erwähnte Film eignet sich für den Einstieg in die Auseinandersetzung mit Computerspielen und ihren Auswirkungen auf die Einstellung der Spielenden. Fragestellungen können zum Beispiel sein: Welche Verhaltensweisen werden im Spiel durch Punkte belohnt? Welche Strategien sind erfolgreich? Welche Rolle kommt der Gewaltanwendung zu? Welche Spiele gefallen mir besonders? Weshalb? Schliesslich kann man in der Schule gewaltfreie Spiele vorstellen und gemeinsam analysieren oder es können solche in eine Schulmedienothek integriert werden, z.B. „Lemmings“ (1991): „Lemmings sind kleine Tiere, die dadurch bekannt wurden, dass sie urplötzlich rudelweise in den Tod laufen. Da setzt das Spiel an, und es geht darum, das Rudel sicher an allen Hindernissen vorbei ans Ziel zu führen. Dabei kann man einzelnen Tieren durch Mausclick besondere Fähigkeiten verleihen, z.B. Brücken oder Tunnel zu bauen.“ oder „Das Erbe“ (1991): „Das Thema Umweltschutz ist hier ohne lange Texte gelungen zu einem Abenteuerspiel verarbeitet worden. Man hat ein altes Haus geerbt und muss es in Ordnung bringen, denn jemand kommt zu Besuch. Also heisst es aufräumen, reparieren und neue Dinge kaufen – aber alles umweltverträglich.“ (Mayer & Seter, 1994, 101).

Wegen der grossen Verbreitung von Computern soll auch dieser Bereich in die Schuldiskussion einbezogen werden

Die Wirkung von Computerspielen hängt mit der Belohnung bestimmter Verhaltensweisen zusammen

SCHMERZ-GRENZEN

An einem Medien- und Videokurs am Gymnasium Rämibühl in Zürich befasste sich eine Gruppe von 16jährigen Schüler/innen mit dem Thema Wohlgroth. Ein Polizeibeamter zeigte den Jugendlichen im Rahmen dieses Kurses das beschlagnahmte Untergrund-Video „Blutgeil“ (1993), das wegen seiner massiven Gewaltdarstellungen als Brutalo im Sinne des StGB-Artikels 135 gelten dürfte. Der Polizeibeamter wurde wegen dieser Vorführung nicht bestraft, da es sich um eine Nutzung „mit wissenschaftlichem Zweck“ handelte. Der Vorfall zeigt jedoch deutlich, dass man schnell in Grenzbereiche geraten kann, wenn man mit Schülern am Thema Mediengewalt arbeiten will. Eine andere Erfahrung stimmte mich nachdenklich. Ich zeigte an einem Volkshochschulkurs einen Ausschnitt aus dem Film „Der dritte Mann“ (Regie: Carroll Reed, 1949, FSK ab 12 Jahren, Prädikat „besonders wertvoll“). Orson Welles wird in der Kanalisation des zerstörten Nachkriegs-Wien verfolgt und schliesslich von seinen Verfolgern in die Enge getrieben und erschossen. Eine Kursteilnehmerin war von der Sequenz so tief erschüttert, dass sie den Saal für ein paar Minuten verlassen musste, um sich wieder zu beruhigen. Im Gespräch danach erklärte sie mir, dass die Filmsequenz in ihr schlagartig die ganze Angst aktiviert habe, welche sie selbst als junges Mädchen durchgemacht hatte, als sie in den Ruinen der letzten Kriegstage Menschen vor ihren Augen sterben sah.

Die Arbeit am Thema Mediengewalt in der Schule kann einen mit heftigen emotionalen Reaktionen konfrontieren, und man muss als Lehrkraft darauf vorbereitet sein, solche Reaktionen aufzufangen. Manchmal ist es alles andere als eine Brutalo-Szene, die für Einzelne eine schmerzhaft Erinnerung hochsteigen lässt, während Szenen, welche bei der Lehrkraft Angstschweiss auslösen, von Jugendlichen mit einem müden Lächeln quittiert werden.

Mediengewalt kann unerwartete Emotionen auslösen, die aufgefangen werden müssen

Literatur und Materialien:

- Ammann, Daniel & Christian Doelker (1995) Hrsg.: Video und Gewalt. Brutalos: Genre - Motive - Wirkungen - Massnahmen. Zürich: Pestalozzianum
- Arbeitsgruppe Medien (1993). Computer und Computerspiele. Faltprospekt. Neuhausen: Schweiz. Vereinigung der Elternorganisationen SVEO. Bezug: AVZ Pestalozzianum Zürich
- AVZ am Pestalozzianum (1994) Hrsg.: Leitfaden Medienpädagogik. Zürich: Pestalozzianum
- Bethge, R. & Reus, K.-D. (1993). Faszination der Gewalt. In: G. Otto (Hrsg.): Unterrichtsmedien. Friedrich Jahresheft XI. 100-103
- Büttner, C. (1990). Video-Horror, Schule und Gewalt. Weinheim: Beltz
- Büttner C. & Meyer, E.W. (1991). Rambo im Klassenzimmer. Wie Lehrer/-innen sich der Video-Faszination ihrer Schüler annähern können. Weinheim: Beltz
- Doelker, Christian (1989). Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums. Stuttgart: Klett-Cotta
- Doelker, Christian (1990). Medienpädagogik: Integrativer Ansatz. Achtung Sendung! Zeitschrift für Schul- und Bildungsprogramme in Radio und Fernsehen. 4, 55-56
- Evangelischer Mediendienst. (1992). Filme und Videos zum Thema Gewalt. RL Zeitschrift für Religionsunterricht und Lebenskunde, Nr. 3, 19-21
- Faulstich, W. (1988). Die Filminterpretation. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht
- Fröhlich, A. & Projektgruppe (1994). Medienpädagogik. Wegleitung für alle Schulstufen. Liestal: Verlag des Kantons Basel-Landschaft & ILZ
- Graf, M. & Graf, U. (1975). Eine Methode für die Gruppenarbeit mit Spielfilmen. Cinema. Unabhängige schweizerische Filmzeitschrift. Nr. 3, 16-49
- Institut Jugend Film Fernsehen (Hrsg.) 1986. Nie hat es soviel Spass gemacht! Brutales in den Medien. München: Institut Jugend Film Fernsehen
- Keller, R. (1994). Videospiel - ein ständiger Kampf gegen zahlreiche Feinde. In: Aktuell, Schule und Elternhaus Schweiz, Nr. 2, 10
- Luca, R. (1991). Gewalt in Horrorvideos - Faszination für Jungen und Mädchen? In: C. Büttner & E.W. Meyer. (Hrsg.): Rambo im Klassenzimmer. Weinheim: Beltz. 113-139
- Mayer, W.P. & Seter, G. (1994). Computer-Kids. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag
- Mikunda, C. (1986). Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. München: FilmLand Presse
- Oltener Tagblatt (1994). Wurde der Film verstanden? Workshop mit Schülern zu „Bennys Video“. 3.9.1994

Akzent: Gewalt und Gewalt

- Olweus, D. (1993). *Bullying at School. What we know and what we can do.* Oxford: Blackwell
- Projektgruppe Medien des Kantons Solothurn (1994). „Blackbox“. Medienpäd. Materialsammlung. Informationen: Heinz Urben, Solothurn, Tel. 065 / 23 57 07
- Rogge, J.-U. (1991). Vom Gebrauch des Video-Horrors - Stil, Körpererfahrungen, Angst-Lust und Leiden. Ergebnisse einer Längsschnittuntersuchung. In: C. Büttner & E.W. Meyer. (Hrsg.): *Rambo im Klassenzimmer* Weinheim: Beltz. 140-178
- Schatzdorfer, G. (1978). *Analyse von Spielfilmen.* Berlin: Landesbildstelle, Zentrum für audio-visuelle Medien
- Schöbi, K. & Naef, R. (1993). *Projekt Videos in Bibliotheken.* Luzern: Bibliotheks- und Medienberatungsstelle
- Schütz, G. & Eichenberger, W. (1994). *Schule macht Film - Film macht Schule.* Köniz: Zentralstelle für Lehrerinnen- und Lehrerfortbildung
- Silbermann, A., Schaaf, M. & Adam, G. (1980). *Filmanalyse. Grundlagen - Methoden - Didaktik.* München: Oldenborg
- Süss, Daniel (1988). *Psychologische Kriterien zur Beurteilung von Spielfilmen für Jugendliche.* Lizentiatsarbeit am Psychologischen Institut der Universität Zürich
- Süss, Daniel & Projektgruppe (1991). *Videos für Jugendliche in der Bibliothek.* Im Brennpunkt: Gewalt, Rollenbilder, Konflikte. Zürich: AVZ am Pestalozzianum
- Süss, Daniel (1993). *Der Fernsehkrimi, sein Autor und die jugendlichen Zuschauer.* Dissertation am Psychologischen Institut der Universität Zürich. Bern: Hans Huber

Filme:

- *Als die Sonne ihr Gesicht verbarg.* (1993). Sepp Anzenhofer. Verleih: IMBILD GmbH München
- *Bennys Video* (1992) Michael Haneke. Verleih: „Blackbox“, Projektgruppe Medien Kanton Solothurn
- *Ein kurzer Film über das Töten.* (1988). Krzysztof Kieslowski. Polen: Poltel / Sender Freies Berlin
- *Wer Gewalt sät.* (1984) Bayerischer Rundfunk. Verleih: Pestalozzianum Zürich

